Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 6 szkoły podstawowej:

W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczeń:

• ustala metodę wyszukiwania najmniejszej i największej liczby z podanego zbioru,

• ustala metodę wyszukiwania określonej liczby w podanym zbiorze.

W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczen: • omawia możliwe zastosowania arkusza kalkulacyjnego,

- opisuje budowę arkusza kalkulacyjnego,
- wprowadza dane do arkusza kalkulacyjnego,
- wykorzystuje arkusz kalkulacyjny do obliczen
- zmienia układ kolumn i wierszy tabeli,
- formatuje czcionkę i wygląd tabeli,
- sortuje dane w tabeli w określonym porządku,
- wypełnia automatycznie komórki serią danych,
- wyróżnia określone dane w komórkach przy pomocy formatowania warunkowego,
- samodzielnie tworzy proste formuły obliczeniowe,
- stosuje formuły SUMA oraz ŚREDNIA w wykonywanych obliczeniach,
- prezentuje na wykresach dane z arkusza kalkulacyjnego,
- zmienia wygląd wstawionego wykresu,
- dobiera odpowiedni typ wykresu do prezentowanych danych,
- wyjaśnia zasadę działania chmury internetowej,
- zakłada foldery w chmurze internetowej do porządkowania gromadzonych

W niej danych,

- tworzy, edytuje i formatuje dokumenty bezpośrednio w chmurze internetowej,
- udostępnia dokumenty znajdujące się w chmurze,
- samodzielnie rysuje tło oraz duszki do projektu w programie Scratch,
- buduje skrypty określające początkowy wygląd sceny i umieszczonych na niej elementów,
- buduje skrypty wysyłające i odbierające komunikaty do sterowania grą tworzoną w programie Scratch,
- tworzy prostą grę zręcznościową w programie Scratch,
- wykorzystuje zmienne w projektach tworzonych w programie Scratch, • tworzy w programie Scratch skrypt wyszukujący największą i najmniejszą liczbę z podanego zbioru,
- tworzy w programie Scratch skrypt wyszukujący określoną liczbę w podanym zbiorze,
- omawia budowę interfejsu programu GIMP,
- wyjaśnia zasadę działania warstw w obrazach tworzonych w programie GIMP,
  • tworzy i edytuje obrazy w programie GIMP, wykorzystując narzędzia z przybornika programu,
- wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP,
- używa programu GIMP do tworzenia fotomontaży,
- retuszuje zdjęcia, korzystając z programu GIMP,
- zapisuje efekty pracy we wskazanym miejscu,
- porządkuje zasoby w komputerze lub winnych urządzeniach.

W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczen:

- właściwie interpretuje komunikaty komputera i odpowiednio na nie reaguje,

- wykorzystuje pomoc dostępną w programach,
- właściwie zapisuje i przechowuje swoje prace wykonane na komputerze,
- wyjaśnia zasadę działania poczty elektronicznej,
- omawia elementy, z których składa się adres poczty elektronicznej,
- samodzielnie zakłada konto poczty elektronicznej w jednym z popularnych serwisów,
- omawia wygląd interfejsu konta pocztowego,
- wysyła wiadomości za pomocą poczty elektronicznej,
- korzysta z komunikatorów internetowych,
- zapisuje tworzone projekty w różnych formatach.

W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczen:

- uczestniczy w pracy grupowej, wykonując zadania i realizując projekty,
- dba o właściwy podział obowiązków podczas pracy w grupie,
- przestrzega zasad obowiązujących podczas współpracy z innymi,
- przestrzega zasad netykiety, komunikując się z innymi osobami za pomocą internetu,
- udostępnia dokumenty i foldery zgromadzone w chmurze internetowej,
- współpracuje z innymi osobami, edytując dokumenty w chmurze internetowej,
- wykorzystuje serwis internetowy Scratcha do dzielenia się swoimi projektami Z innymi członkami tej społeczności oraz do wyszukiwania pomysłów na własne projekty.

W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczenstwa uczen:

- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
- stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,
- przestrzega zasad bezpiecznej komunikacji internetowej.